

Cahier des charges

Méthodes/Outils utilisés

Coder les règles du jeu (réparti en 14 niveaux)

Création d'une IA participant au jeu

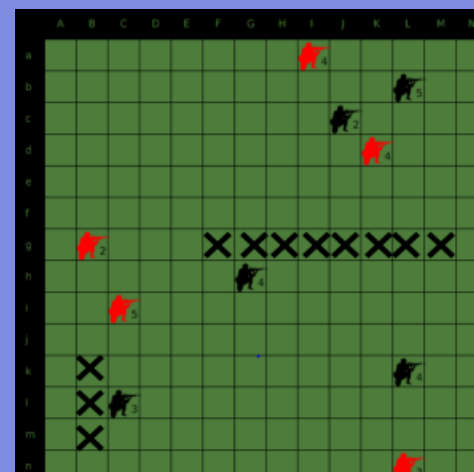


## Projet Lowatem

Utilisation des différents types de méthodes de classe

Rédaction de tests unitaires

Compétences mises en œuvre



Résultat livré